EZINE STEAMPUNK

Desenhos Inks & Rabiscos 2017
Todos os Direitos reservados aos respectivos autores.

S

EZINE

STEAMPUNK

IND

INTRODUÇÃO
PEDRO GUERRA
Representante da Liga Steampunk de Lisboa

PUBLICAÇÕES DIGITAIS
JOÃO RAZ
fundador do grupo Desenhos Inks & Rabiscos ..

EZINE STEAMPUNK
AUTORES
Desenhos Inks & Rabiscos ...

AUTOR EM DESTAQUE
ROGÉRIO PERDIZ
Desenhos Inks & Rabiscos ...

MAKING OF
STEAMPUNK SHOWDOWN
ARTE DE CAPA DA AUTORIA DE ROGÉRIO PERDIZ

GALERIA DE AUTORES
COLETIVO DE AUTORES
ILUSTRAÇÃO STEAMPUNK

CONHEÇA OS AUTORES
BIOSTEAM
BIOGRAFIAS RESUMIDAS DE AUTORES

ENTREVISTA
LIGA STEAMPUNK DE LISBOA

BANDAS DESENHADAS
PAULO MONTE E CATÓ ILUDE
Desenhos Inks & Rabiscos ...

CONTACTOS

O que nos distingue como seres humanos é a nossa criatividade, a nossa capacidade de sonhar, imaginar e construir algo único com o qual nos identifiquemos. A ezine que vos trazemos hoje dá-nos uma pequena visão deste imaginário único que transpõe a arte fantástica vista por artistas, criativos e curiosos de um mundo de ficção que muitos desconhecem: falamo-vos do Steampunk.

O Steampunk surge assim como escape da realidade para que possamos ver um mundo do passado com olhos de um amanhã que nunca aconteceu, privilegiando a modernidade da chamada oficina do mundo e o olhar contemporâneo para o contexto vitoriano centrado na energia a vapor.

Este mundo de ficção científica, que nasceu da mente de alguns génios literários e que tem a sua génese muito antes do seu conceito estar nas bocas do mundo nos anos 80, pode ser apenas um subgénero, mas a forma como se revela ao mundo através da sua imagética retro-futurista, criações anacronistas e visão distópica do mundo real faz com que conquiste a alma dos aficcionados por rodas dentadas, cartolas e goggles.

Como coordenador de um grupo dedicado a este imaginário, o Steampunk para mim é muito mais que uma estética, estilo, vertente ou simples conceito: é uma forma de expressão, uma esfera fantástica que desperta em mim e naqueles que me rodeiam um desejo de recordar o passado, reimaginando-o com olhos surreais e simultaneamente vendo-o como uma tela inacabada na qual cada um pode pintar o seu próprio eu, transformando o seu passado num mundo alternativo repleto de invenções mecânicas, criações tecnológicas e muito vapor.

Fiquem a conhecer um pouco mais do que é o Steampunk, e nunca se esqueçam..

"Nunca deixem de sonhar e criar o que à primeira vista parece impossível... pois é o sonho que nos faz crescer e ver o amanhã com novos olhos..."

Pedro Guerra, Representante da Liga Steampunk de Lisboa

-JOÃO RAZ-

O tema vai variando e a vontade de criar rumou da Fantasia até ao "vintage" ficional. O Steampunk é um tema fascinante carregado de complexos mecanismos de ficção cientifica no corpo de uma máquina do início do século passado.

O núcleo do Steampunk é intrisecamente a aventura somada a um mergulho, no pensamento alternativo industrial, ornamentada de originalidade mecânica e artificies únicos dentro de uma cronologia invulgar.

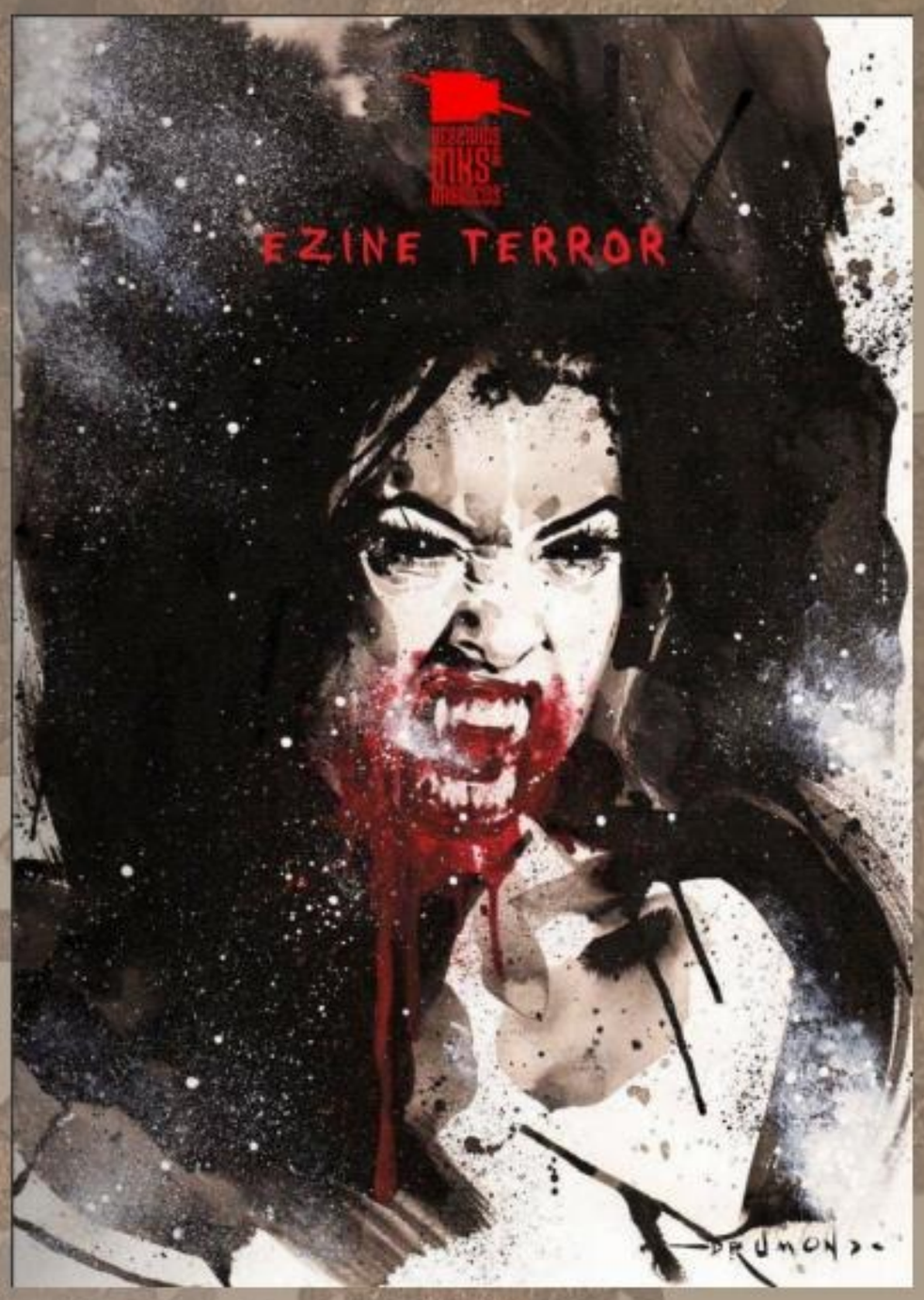
O "mote" está dado para mais uma publicação digital dos Desenhos Inks e Rabiscos….

Começo por saudar, mencionar e agradecer o contributo magnífico que a Liga Steampunk de Lisboa pela "mão" do seu representante Pedro Guerra, abriu os portões deste vasto universo tão particular e entusiasmante.

O Ezine Steampunk não foge do seguimento das publicações anteriores e segue o mesmo critério a que faz apanágio. O vencedor da proposta de capa foi Rogério Perdiz com o seu original "Steampunk Showdown" . Ao longo das páginas vamos ter a oportunidade de conhecer o seu autor e o seu trabalho.

Aproveito para destacar com biografia resumida e amostras de portfolio os autores que fizeram trabalhos dedicados a este tema em forma de proposta de capa. Vejam a secção BIOSTEAM.

Muito Obrigado e apreciem as "artes" e seus artistas que aqui desfilam.
João Raz



Desenhos, Inks & Rabiscos…

O grupo Desenhos, Inks & Rabiscos… foi criado no dia 30 de Julho de 2013 na área de criação de grupos da rede social Facebook.

A intenção da criação deste grupo de artes tem como finalidade a comunicação entre autores criativos e a partilha de ideias , para dar a conhecer as suas próprias obras nas variadas interpretações artísticas na arte de desenhar.

Em agosto de 2013 decidi criar um blog e um grupo no Facebook com o propósito de divulgar periodicamente as obras criativas dos membros. No blog estão disponíveis os seus links, vídeos, tutoriais, webzines, banda desenhada dos autores e até fotos dos locais onde os autores desenvolvem a sua arte.

Face à enorme adesão de publicações de banda desenhada e ilustrações , os membros manifestaram vontade de fazer um projeto em conjunto.

O Grupo escolheu fazer um Ezine, um fanzine no formato digital, sem fins lucrativos que visa a divulgação na internet as obras de ilustração e banda desenhada dos autores do grupo.

Publicações anteriores:

EZINE FANTASIA

EZINE FICÇÂO CIÉNTIFICA

EZINE TERROR

DESENHOS INKS & RABISCOS...

e

Liga Steampunk de Lisboa

Autores

Alexandre Piçarra
Alice Prestes
Ana Catarina Eusébio
Ana Pais
André Silva
Artur Filipe
Cató Ilude
David Coelho
Dina Barbosa
Diogo Carvalho
Fernando Madeira
Flávio Almeida
Inocência Dias
João Monteiro
João Raz
Luis Belerique
Manuela Santos
Marcos Teixeira
Mário Santos
Nimesh Morarji
Paulo Montes
Pedro Alex Santos
Rogério Perdiz
Rute Perdiz
Simão Baptista

DESENHOS INKS & RABISCOS

ENTREVISTA

ROGERIO PERDIZ

Olá, chamo-me Rogério Perdiz e sou trabalhador independente na área de realidade virtual interactiva e animação 3D. Juntamente com a minha esposa, Rute Perdiz, damos vida a inúmeros projectos de empresas e pessoas individuais em redor do planeta. Pinto como hobby, motivado principalmente pela janela aberta da primeira Ezine lançada pelo grupo, a Ezine Fantasia.

Como e como começou o teu interesse pela arte em geral?

O meu interesse pela arte começou muito cedo, tinha perto de 3 ou 4 anos, no dia em que fui com o meu pai carregar areia à Figueira da Foz, onde, no escritório, um dos filhos do senhor responsável por operar a máquina estava a brincar com um equipamento que apresentava gráficos cativantes, como nunca antes havia visto, numa pequena televisão portátil. Aquilo explodiu-me com a cabeça e deixou raízes profundas nas minhas células cerebrais. Mais tarde vim a descobrir que esse equipamento era a Nintendo Entertainment System e os gráficos eram o Super Mario Bros.

Como te descreves como autor?

Sou um Ayrton Senna dos autores, meto-me em curvas difíceis a toda a velocidade e confio que de algum modo o meu cérebro me safe delas. Gosto de procurar pelo novo e desconhecido, umas vezes com mais e outras vezes com menos sucesso, mas procuro manter o equilíbrio e uma qualidade média alta em tudo o que faço.

Tens formação em artes?

Sou completamente auto-didacta, como tal não tive qualquer formação académica. Até aos meus 18 anos nunca tentei desenhar/pintar por acreditar que nunca o conseguiria fazer, uma vez que todas as tentativas em folhas de papel resultavam em buracos na folha de tanto apagar. Só a partir do momento que comprei a minha primeira mesa digitalizadora, em 2006 é que consegui terminar uma pintura e desde então tenho vindo a melhorar aos poucos e poucos.

Quais são as tuas principais influências artísticas?

A arte de Akira Toriyama e Tetsuya Nomura foram os meus principais marcos, deles obti a altura da barra que eu gostaria de alcançar, mas foi de um autor Françês, David Revoy, que aprendi as técnicas base para conseguir ao menos sair do chão. Depois de ter conhecido a minha esposa decidi deixar de procurar por influências nos trabalhos de outras pessoas e comecei a procurá-las mais na natureza e em tudo o que me rodeia. Desde animais, máquinas industriais e agriculas, árvores e plantas são para mim "ferramentas de pintura".

Menciona quais os teus temas de trabalho favoritos…

Fantasia é sem dúvida o meu favorito, mesmo quando tento enveredar por outros temas têm de ser sempre em torno da fantasia. A realidade prefiro apreciá-la ao vivo, dando uma volta a pé pelos respectivos locais.

Considero a pintura uma oportunidade para viajar para lá da realidade. Como tal Ficção Científica e Sword and Sorcery enquadram-se bastante bem comigo, pois são temas fortemente apoiados em fantasia.

Como te descreves como autor/ilustrador?

Sou um ilustrador calmo, para mim é tão importante o tempo que passo a pintar como o tempo que não estou a pintar.

Por vezes a maior parte da pintura é feita quando estou a brincar com o meu filho, a conversar com a minha esposa ou a passear de carro com a minha família.

Qual foi um dos trabalhos que mais prazer te deu em fazer e o que mais te marcou?

"A Espada, a Feiticeira e a Arqueira", o meu penúltimo trabalho, foi o que mais gostei de fazer. Foi o que me deu mais prazer e o primeiro a atingir um ponto, que apesar de ter ainda muito (muito) para melhorar, já não está mau.

O que mais me marcou, apesar das suas imensas falhas é o "Duelo dos Magos do Fogo" uma vez que foi o primeiro que me fez acreditar ter encontrado um estilo com o qual me sinto bem e que me permite evoluir sem restrições.

O SHERIFE DO TEMPO

-Rogério Perdiz-

Como vês o estado da arte em Portugal no âmbito da Ilustração e Banda Desenhada?

Não podíamos estar na melhor altura. Graças aos meios digitais, internet e redes sociais, jovens e velhos artistas provindos de todas a zonas do país, emergem agora com a mesma garra, paixão e o entusiasmo da malta que há 400 anos atrás entraram em pequenos barcos de madeira à procura da aventura, do romance e de ir mais longe do que era conhecido.

Nunca antes tanto artista teve a oportunidade de chegar tão longe e sem ter que sair de casa. Vejo-os diariamente no Facebook, Twiter e semelhantes redes sociais a angariar seguidores que esperam pacientemente por mais um pequeno update da sua próxima obra.
O caminho para o novo mundo está traçado nas cartas de navegação e muita gente já está a pregar as tábuas para construirem os seus barcos e partirem em direção ao futuro.

Lamentavelmente também ainda vejo artistas que se prendem ao passado e desperdiçam as suas energias a tentar entrar em barcos que já estão lotados de capitães e almirantes.

Para terminar a pergunta
Tema EZine…

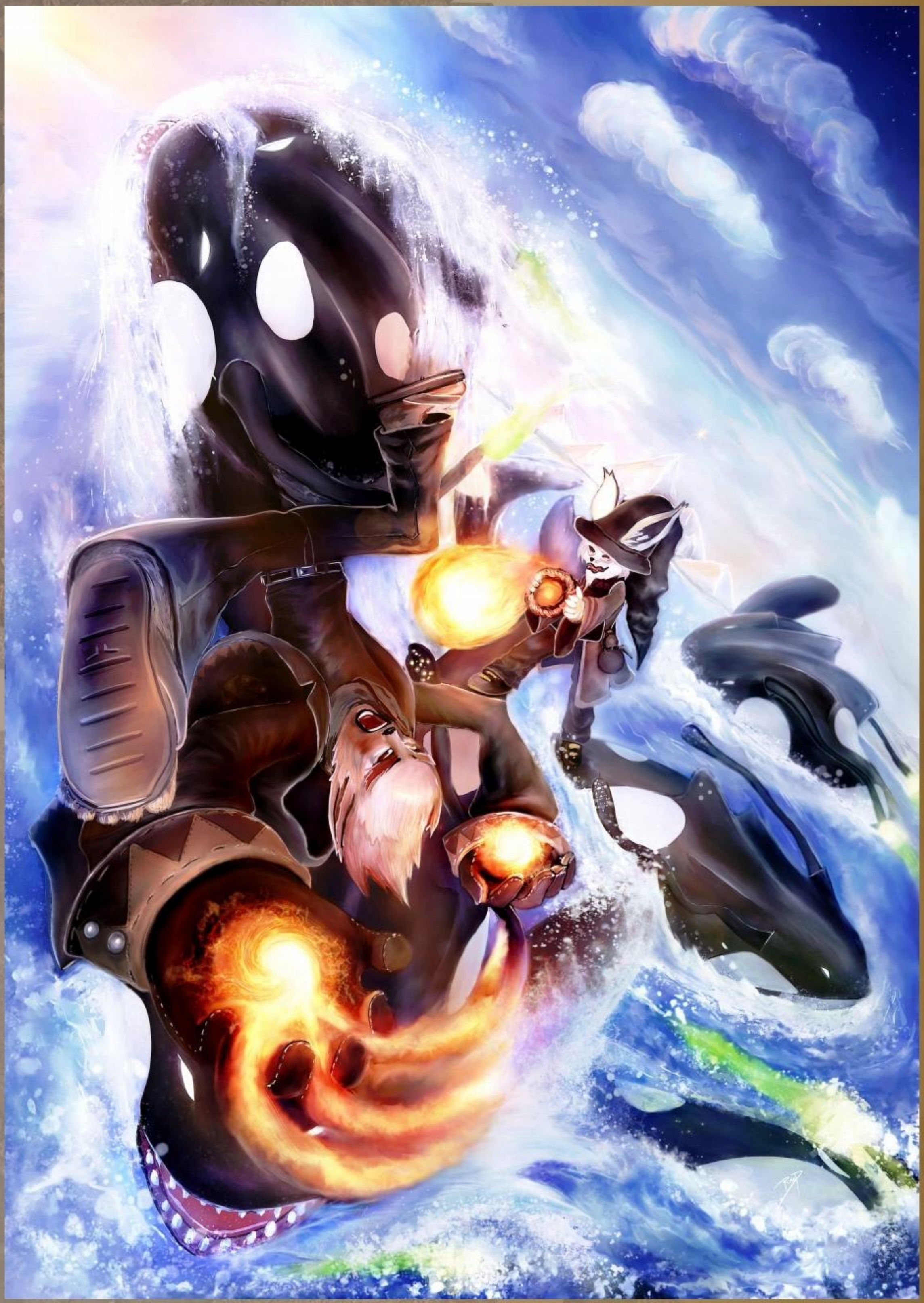
O Que te fascina no STEAMPUNK?

Fascina-me bastante o facto de poder misturar coisas modernas com coisas antigas. Em todos os meus trabalhos procuro sempre pedalar nessa direção, mas em certos temas essa fusão pode parecer forçada, no entanto aqui senti ter-me sido dado rédea livre para o fazer.

Muito Obrigado ,
João Raz

A BATALHA NO PLANETA DOS PEIXES DE FOGO

-Rogério Perdiz-



O DUELO DOS MAGOS DE FOGO

-Rogério Perdiz-

A NOITE NO PARQUE

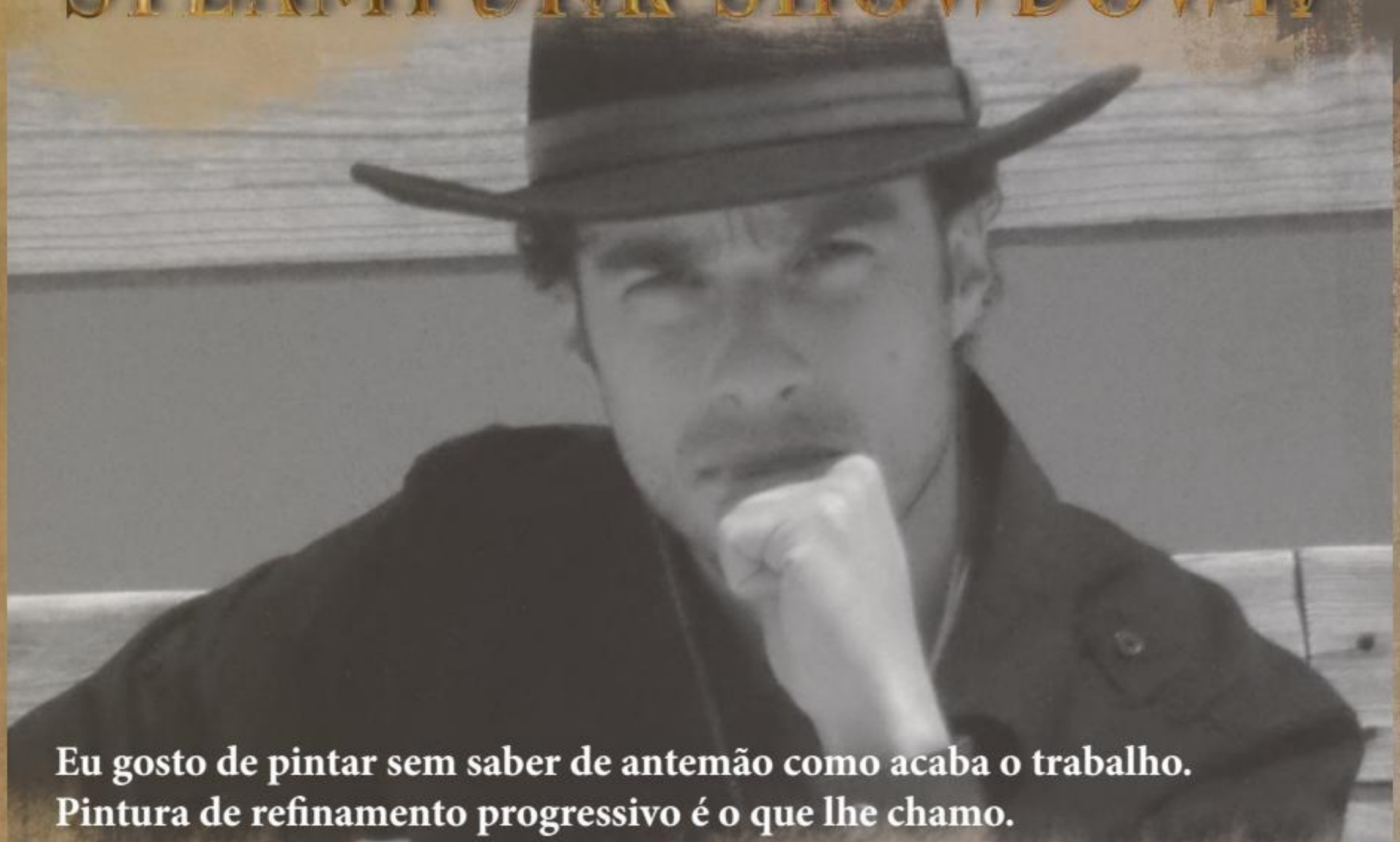
-Rogério Perdiz-

NOITE DE CÃO

-ROGÉRIO PERDIZ-

Making of:

STEAMPUNK SHOWDOWN



Eu gosto de pintar sem saber de antemão como acaba o trabalho. Pintura de refinamento progressivo é o que lhe chamo.

A minha ideia original era ter uma dupla de heróis em que o rapaz saíria disparado de algum lado, numa mota steampunk, para, em andamento e em pleno ar, amparar a queda da rapariga que viria a cair de um outro lado depois de ter mandado um tiro em algo.

Por esta altura já tinha feito algum trabalho prévio de pesquisa sobre motas, as poses das personagens e enquadramento recorrendo ao Blender(www.blender.org) um software de modelação e animação 3D.

Esta pintura foi feita 98% num software de pintura digital chamado "Mypaint" (www.mypaint.org). O resto, alguns ajustes de enquadramento e correcção decor, foram feitos no "Gimp" (www.gimp.org).

Foram precisos 40 dias para concluir o desenho e trabalhei nele 1 hora por dia, todos os dias excepto Domingo. Mais importante que o tempo despendido a pintar foi todo o restante.

1

Como nada me assusta mais que um ecrã em branco começei o mais rápido possível a atirar tinta, sem me preocupar com detalhes, para as coisas que tinha uma ideia mais ou menos clara e deixei tudo o resto para depois.
Tentei, no entanto, ir já criando uma iluminação. Não gosto de folhas em branco, prefiro colocar logo o papel numa cor que me oriente e indique o ambiente que pretendo. Os pedaços azuis no ar aqui seriam vidros ou estilhaços do local de onde a rapariga poderia vir a sair.

2

Depois de terminar as personagens e a moto em modo riscos, esbati-os todos com uma brush de esbatimento. Ao mesmo tempo tentei dar uma forma à cidade com uma brush suave de grandes dimensões. Sabia que deveria de haver algures engrenagens por isso mais valia fazé-las grandes, como tal inclui-as sobe a forma de prédios. Esta foi talvez perto da décima versão, todas as outras foram descartadas por um motivo ou outro. Inclui logo algum "fumo"para dar ambiente.

3

Lembrei-me de um jogo chamado "Final Fantasy 6" para a Super Nintendo, que começa nas montanhas numa pequena vila com algumas características Steampunk. Pesquisei numa página de texturas gratuitas (www.textures.com) por montanhas e coloquei umas que gostei no fundo. Esbati tudo e pintei à mão os pormenores de novo. Continuei a acrescentar detalhes no resto.

4

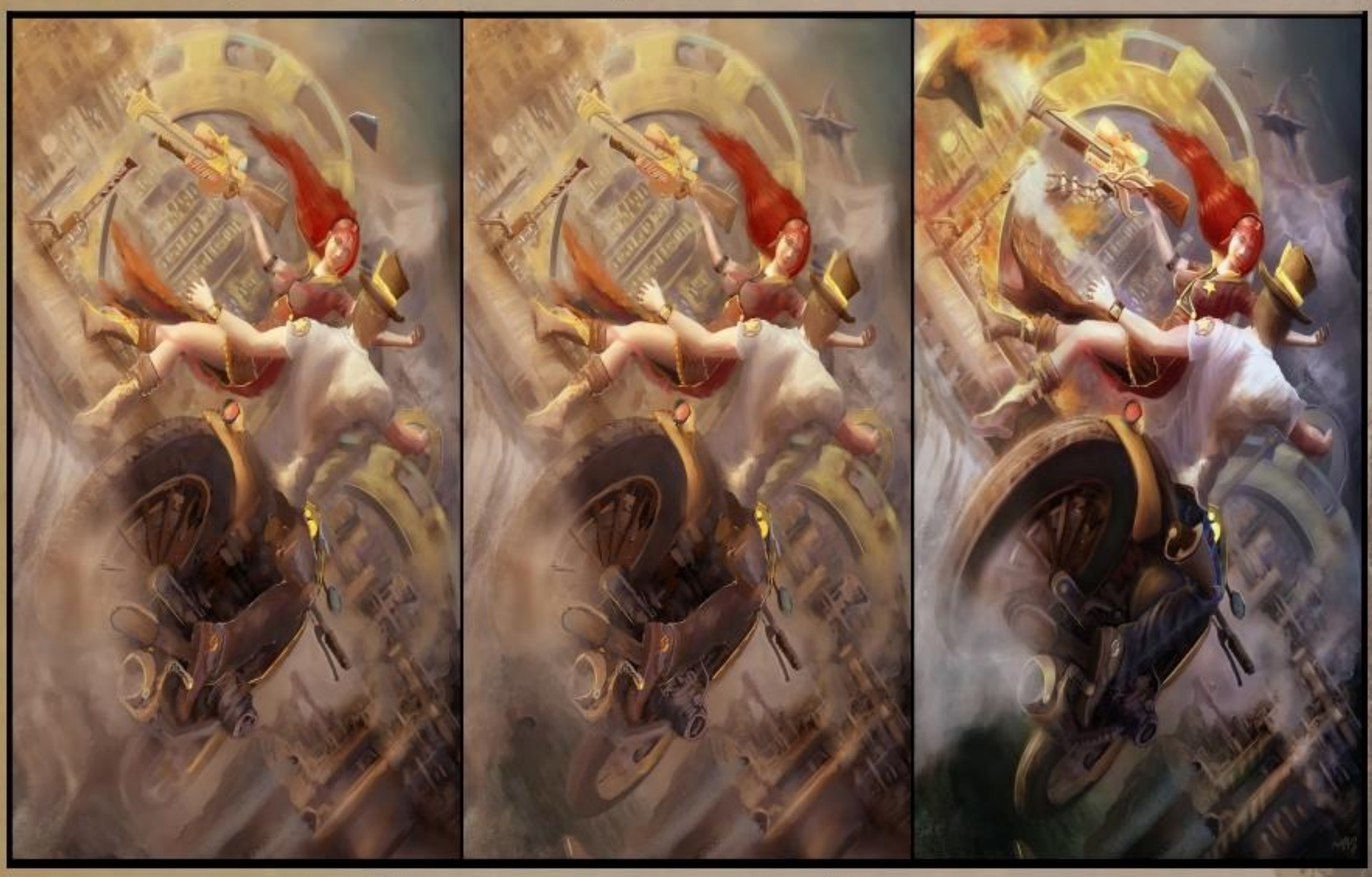
Numa das conversas com a minha esposa Rute Perdiz acerca do desenho, enquanto ela própria pintava o seu trabalho (que também está aqui algures nesta revista), ela sugeriu-me água e cascatas. Aproveito para lhe agradecer pelas ideias que contribuiu e acima de tudo pela sinceridade nas críticas. Pareceu-me bem e inclui isso de imediato. Algures pelo caminho o desenho levou centenas de acrescentos de cor, sabia de antemão que deveria ter um tom dourado.Algumas das coisas que aparecem na cidade foram originadas por fragmentos de memórias de rádios antigos que vi nos "Caça Tesouros" do canal História, filmes antigos, aeroportos, fábricas de papel, Super Mário, Wipeout 2097,florestas, etc... acho que não passa de uma amálgama de coisas que vejo no dia a dia de produção.

5

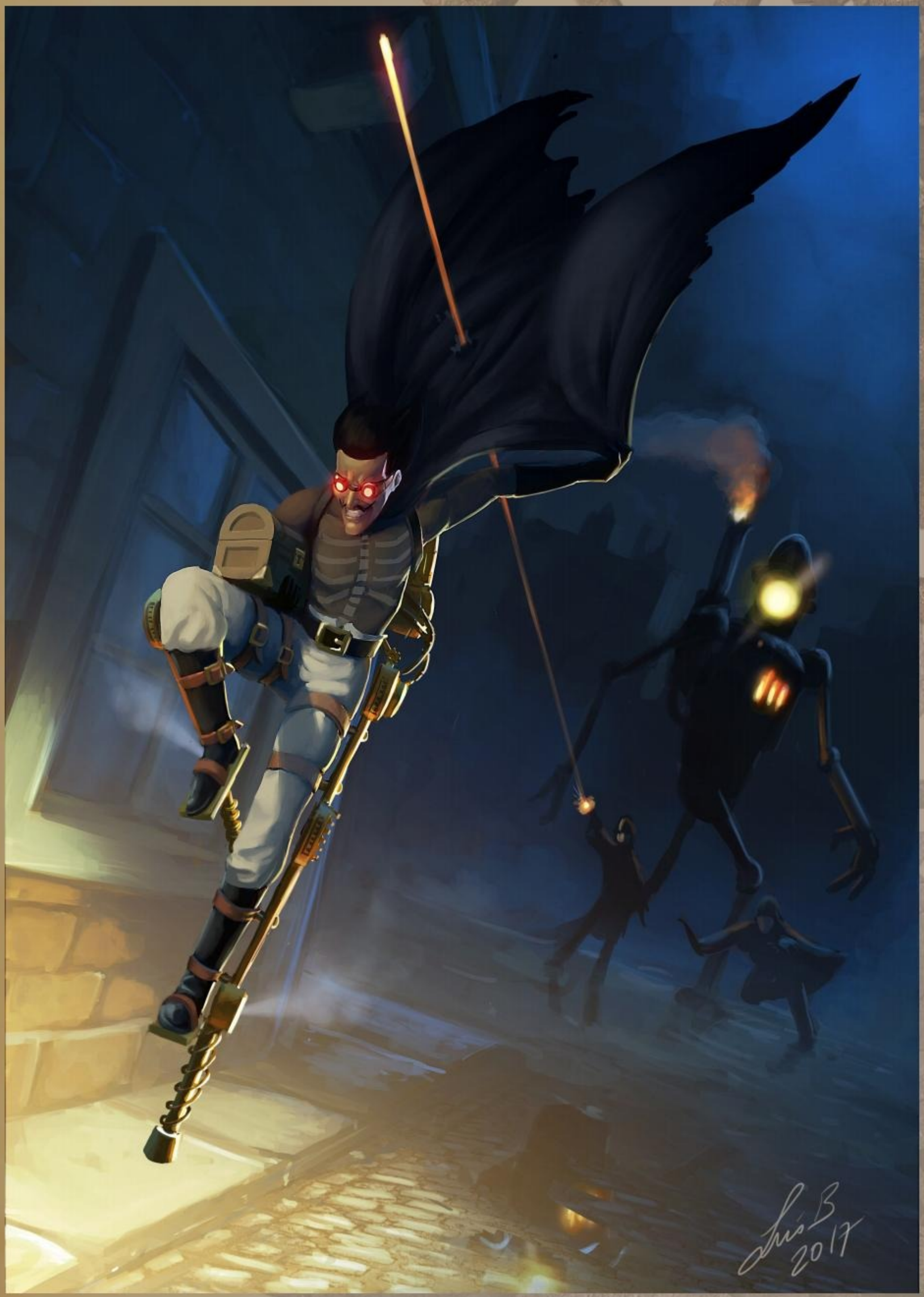
Com a inclusão de água vieram os canos, sistemas de drenagem e afins. Reparei que por esta altura que dos estilhaços todos apenas sobrou um agora. Decidi que não vaila a pena insistir em algo que já não fazia parte da cena e transformei-o numa nave de combate.

6

Por esta altura a Rute dizia-me que faltava algo... bom, se já tem uma nave porque não várias? Então fiz disso o alvo da rapariga e a história da pintura. O dourado no passo anterior inundava a iluminação e estava a tornar difícil de ler a profundidade do desenho. Seria difícil corrigir a cor, pois não usei mais camadas a partir do paço 3, então tive de pintar por cima de quase tudo, de novo. Continuei a acrescentar detalhes e a corrigir falhas, até que o prazo de entrega chegou perto do fim e considerei que já estava a começar a estragar mais do que a melhorar.



GALERIA DE AUTORES



Spring-Heeled Jack

-Luis Belerique-

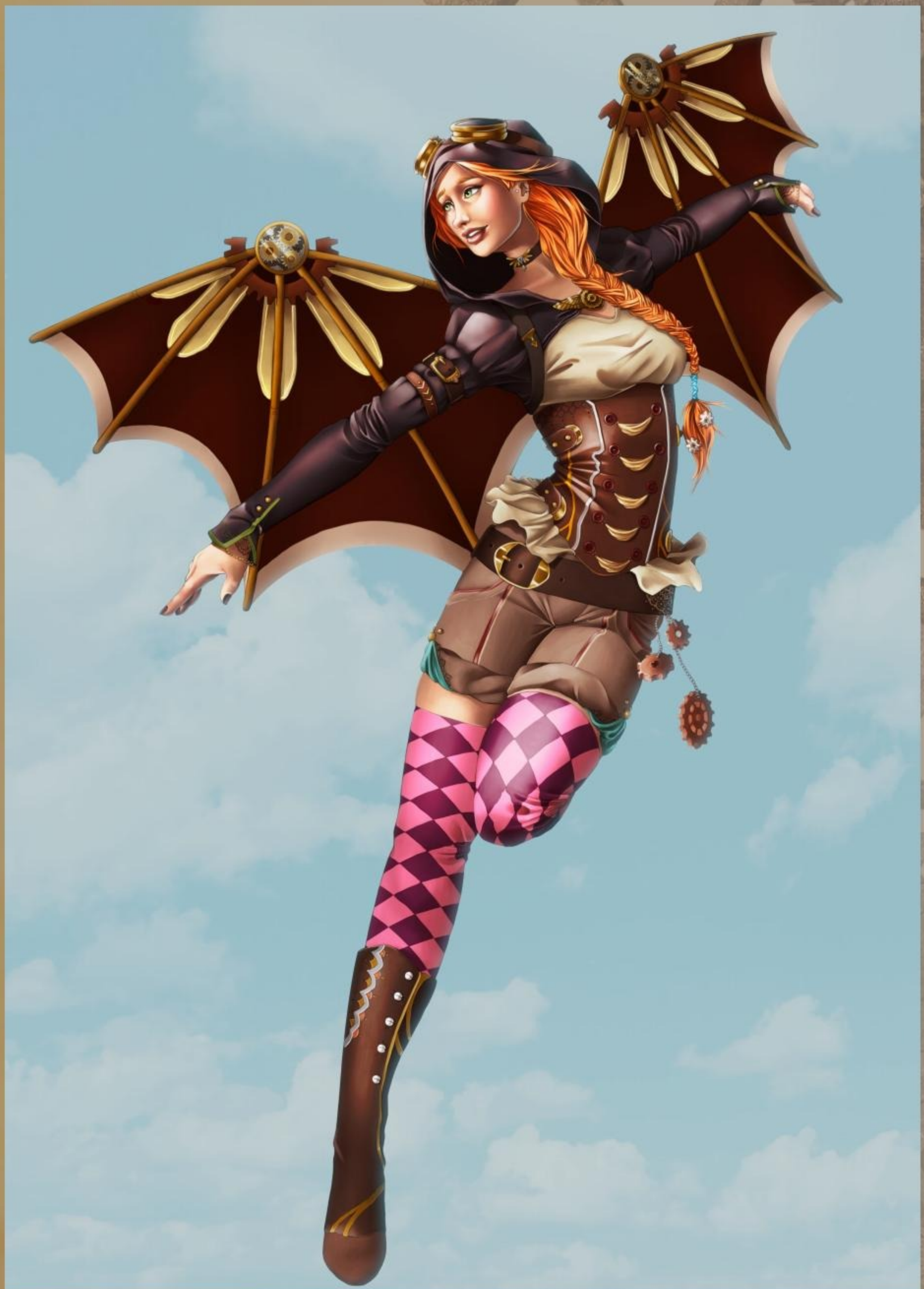
Fortaleza Andante Cíclope

-Luis Belerique-

Steampunk Pirate

-Rute Perdiz-

STEEL TITAN
-Artur Filipe-

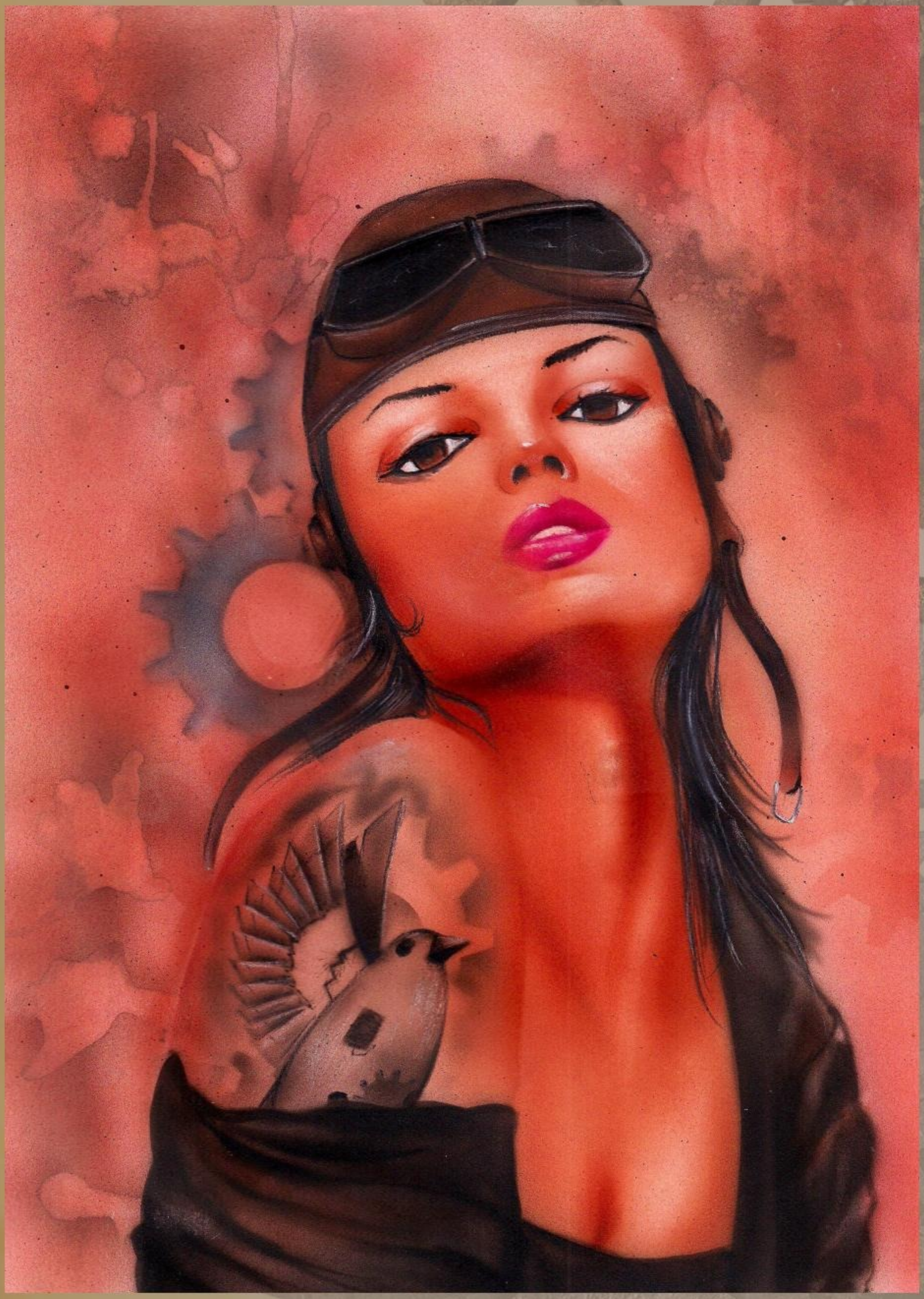


Aviator

-Ana Pais-

Steam Jedi

-Ana Pais-



Madame Aviator

-Mário Santos-

Steampunk

-Dina Barbosa-

Luz distorcida

-Manuela dos Santos-

Tempo Suspenso

-Manuela dos Santos-

Moon Treasure

-André Silva e Nimesh Morarji-

-Desenho- -Cor-

Into the Cave

-Diogo Carvalho-

The Terrarium

-Ana Catarina Eusébio-

Doctor Sniper

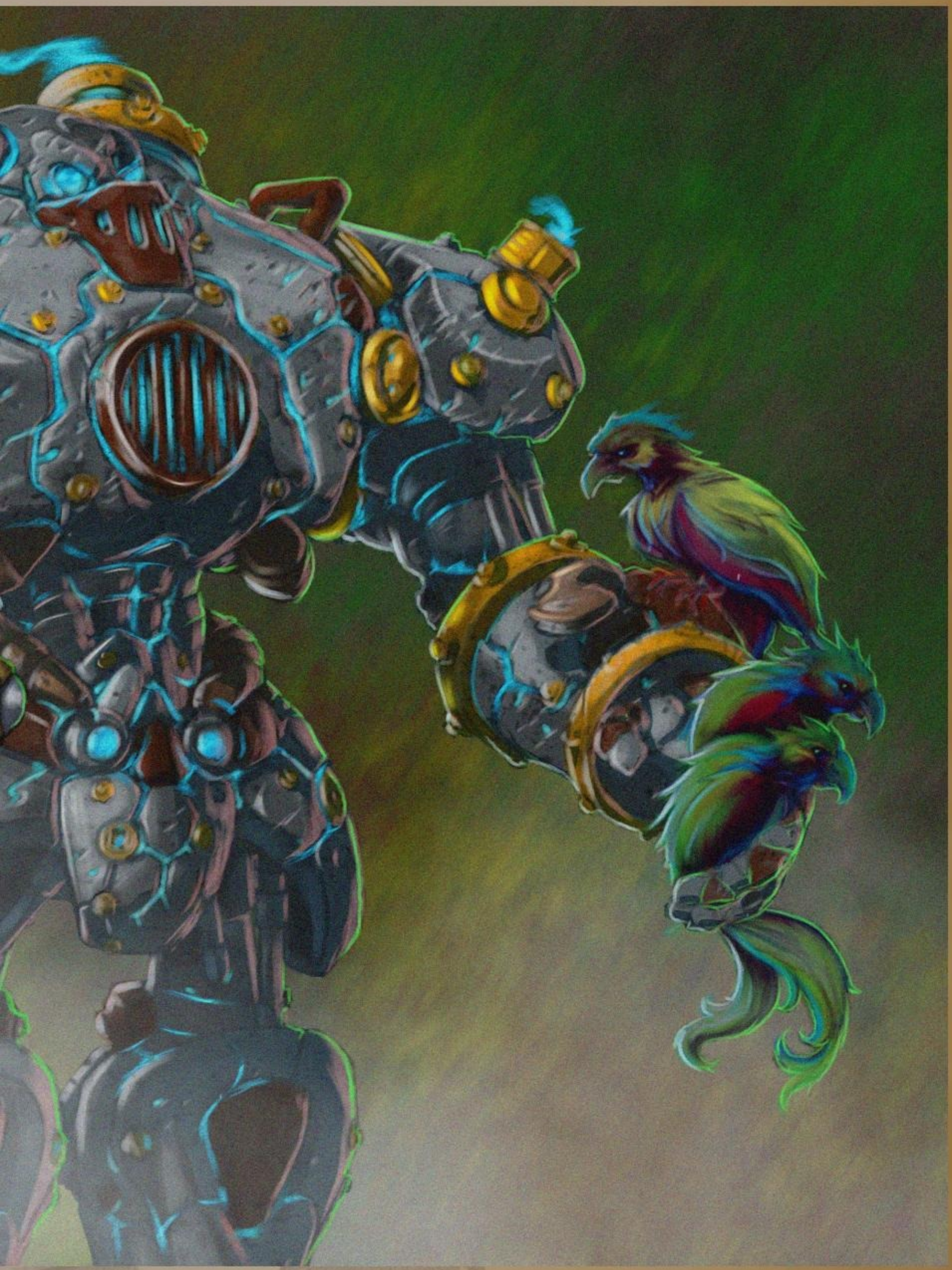
-Flávio Almeida

-

Time Steam
-Flávio Almeida

Blue Steam

-David Coelho-

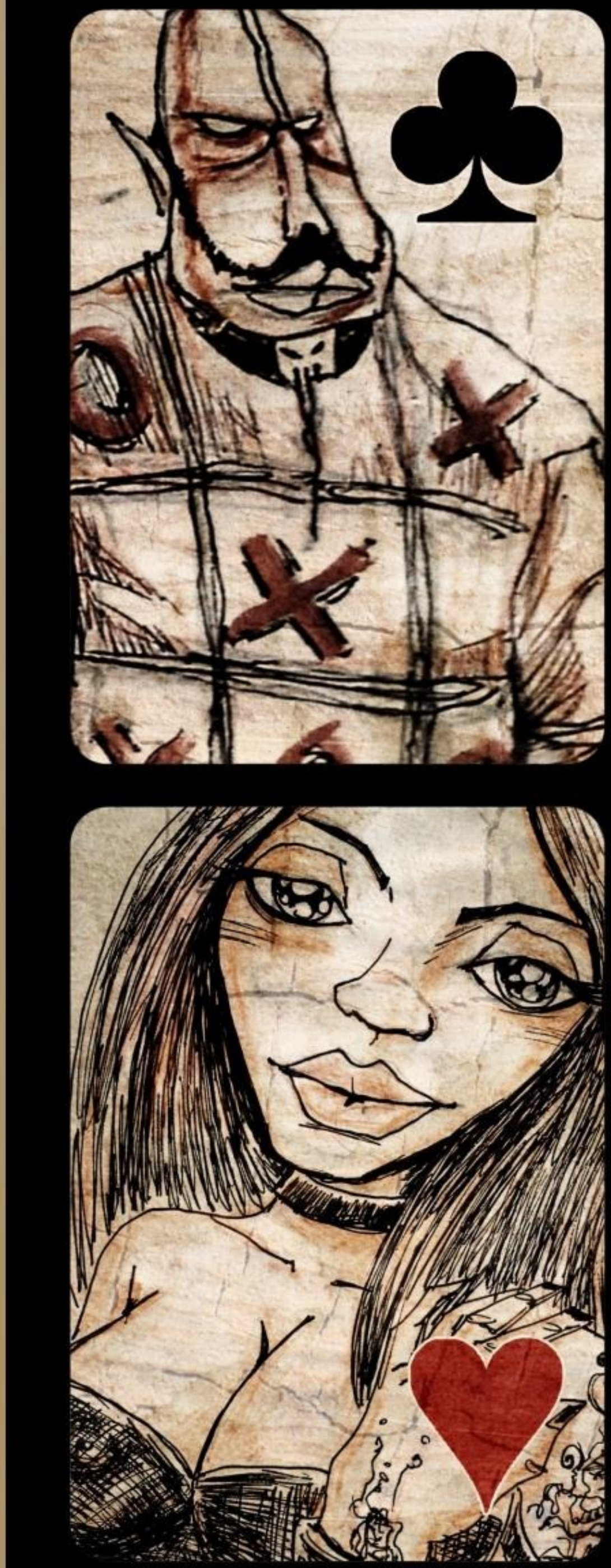


Steam Punk Duet

-João Monteiro-

Steam Gunners

-Inocência Dias



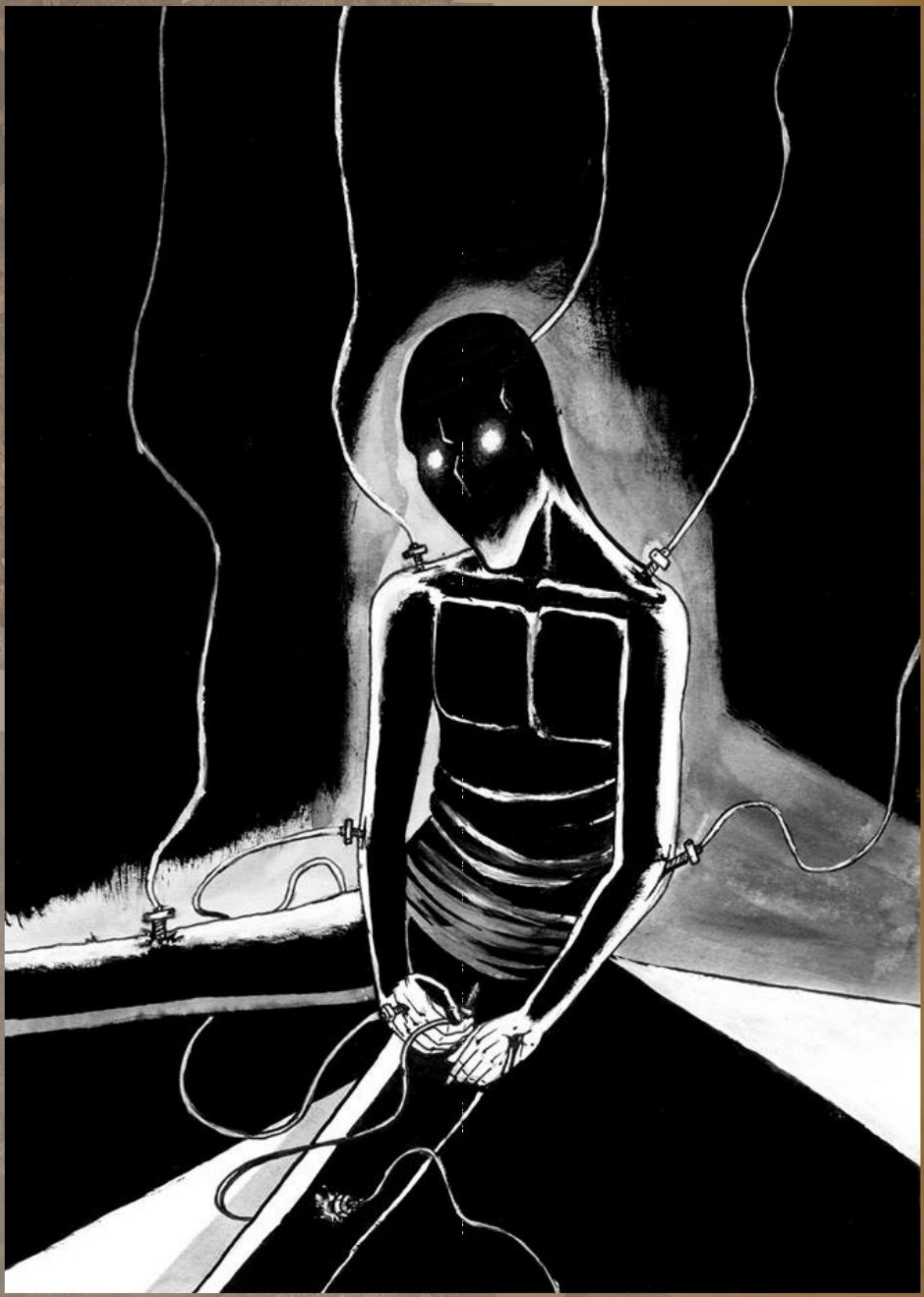
ST--MP-NK C-RDS

-Fernando Madeira-

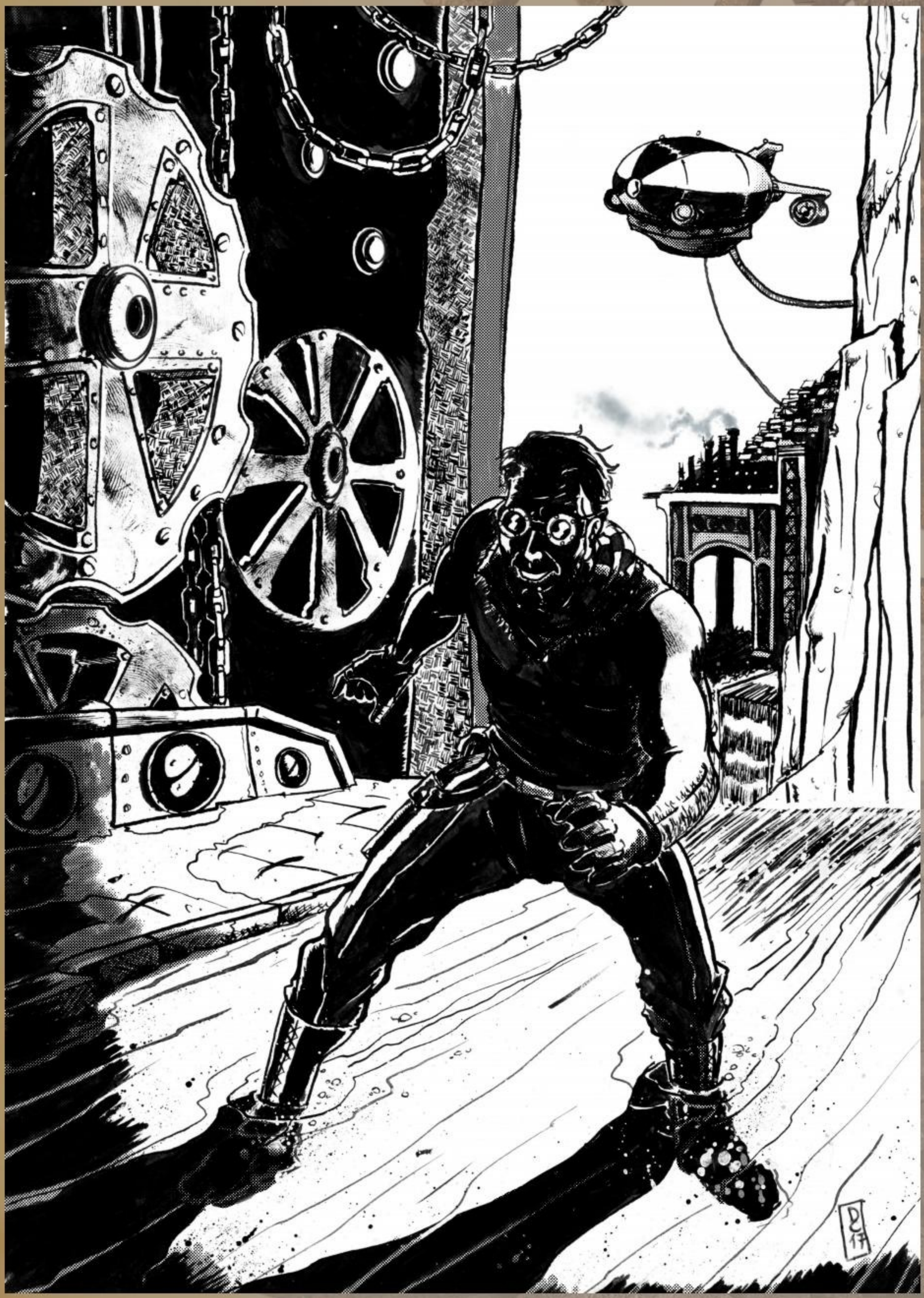
phermad.com

My Precious

-Simão Baptista-



MARIONETA
-Simão Baptista-



Into the Cave

-Diogo Carvalho-

STEAMPUNK

-DINA BARBOSA-

BIOSTEAM

-ALICE PRESTES-

INSTAGRAM.COM/ALICEINANYLAND

Licenciada em Design pelo IADE, trabalha actualmente como designer gráfica na empresa Havas Design +. Começou a trabalhar como freelancer a fazer ilustrações para livros infantis.
Actualmente dedica a maior parte de tempo ao Design e à Publicidade, aproveitando os tempos livres para desenhar sempre que pode. Recentemente, participou numa intervenção artística no Festival Condomínio, colaborando numa pintura mural da casa de banho, com uma técnica à base de tinta invisível e luz UV.

The Fortune Teller

-Alice Prestes-

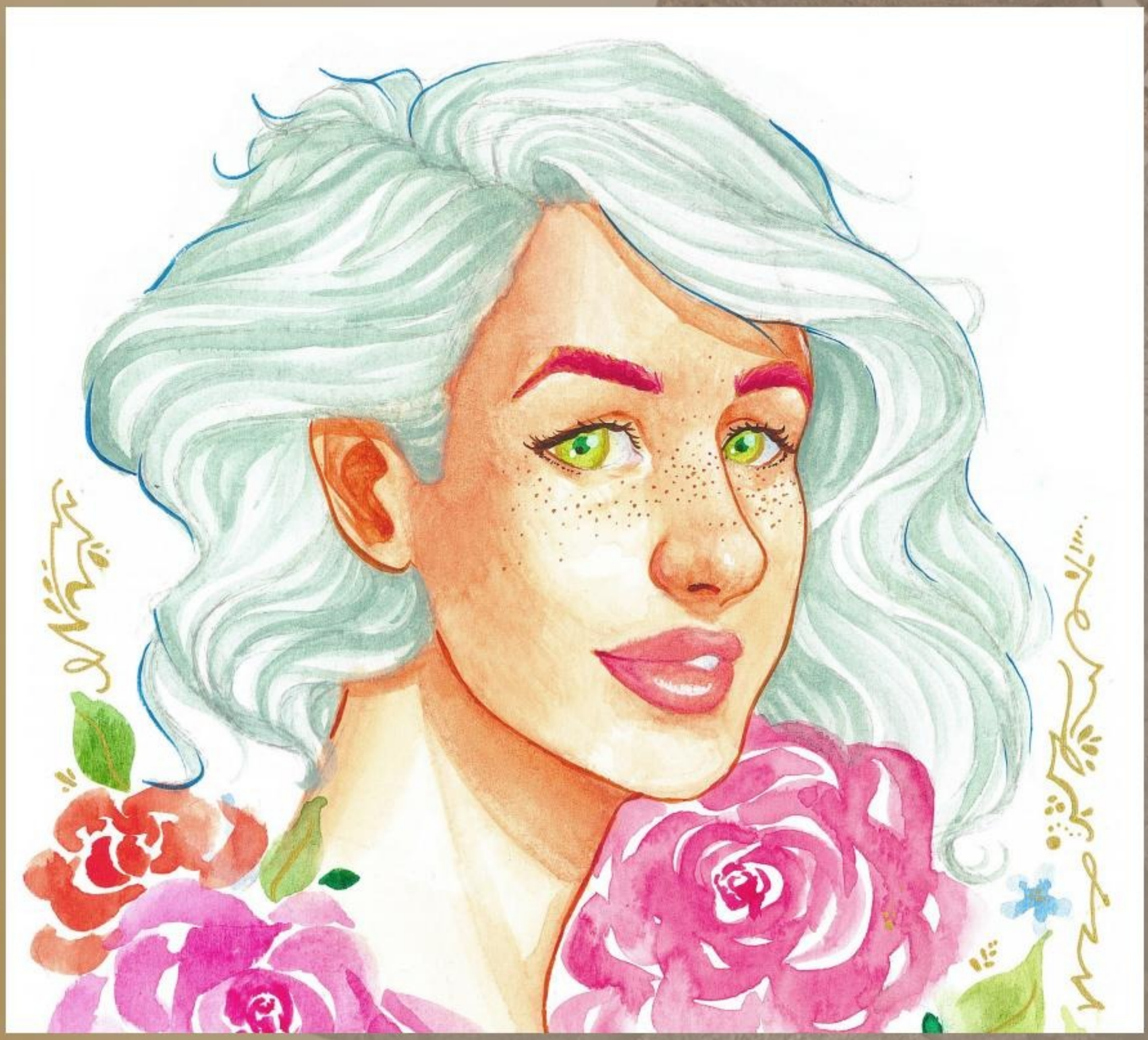
-ANA PAIS-

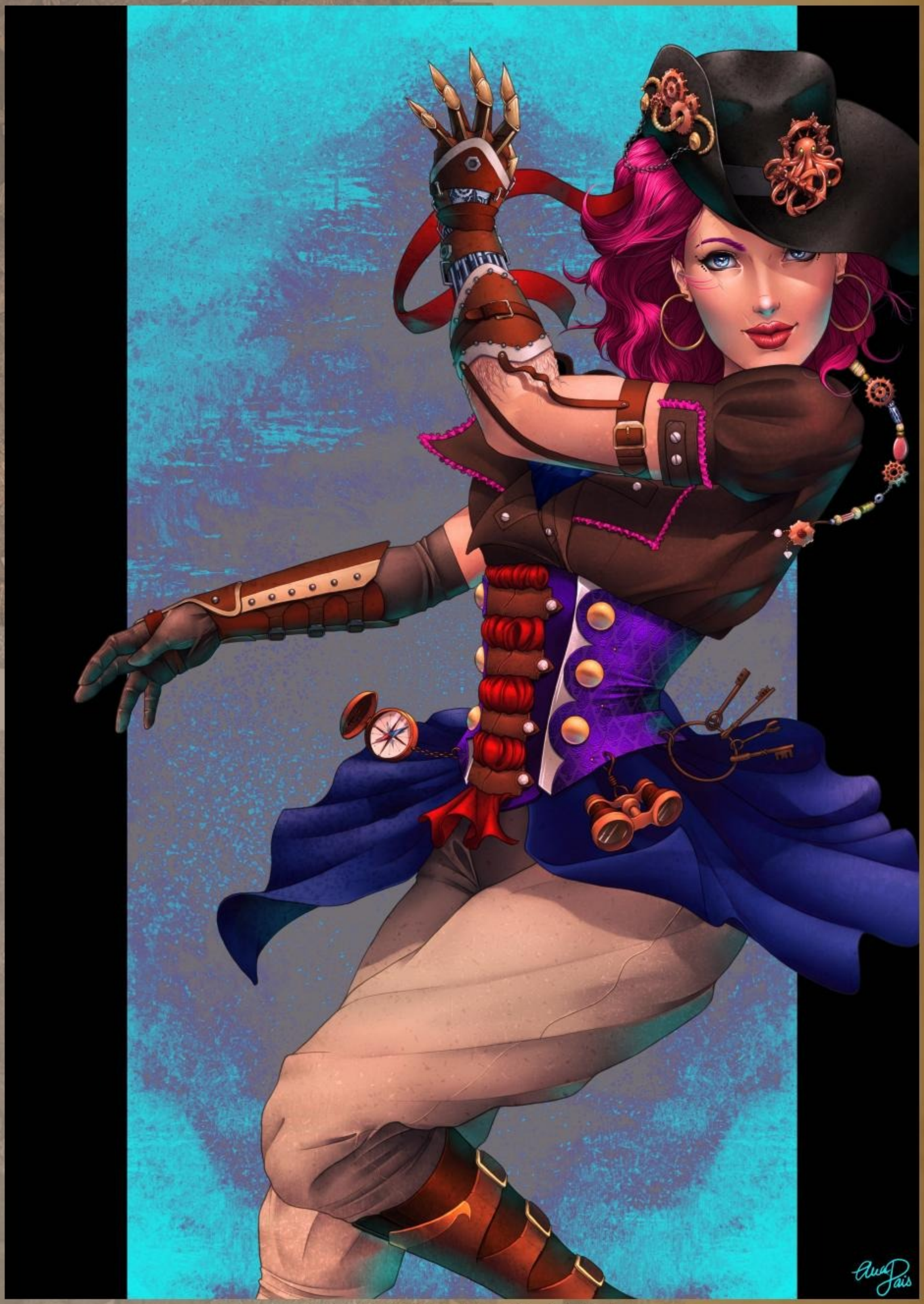
HTTP://AEME-ART.TUMBLR.COM/
HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/A_EMEO/

Nascida em Lisboa, em 1987, sempre se lembra de gostar de colorir e desenhar. Nunca teve problemas em pegar numa folha e num lápis e desenhar o que lhe ia na cabeça.

Com uma enorme paixão por cores e formas, nunca teve dúvidas que o seu caminho seria nas artes. Sempre apoiada pela família, envergou pelo Design como profissão, mas sem nunca se afastar do mundo da ilustração e das pinturas.

Retira inspiração de tudo à sua volta, desde filmes a videojogos, e está sempre à procura de novas técnicas para utilizar.





STEAM PIRATE

-Ana Pais-

-Alexandre Piçarra-

https://www.facebook.com/Alexandre-Piçarra

....entao ,sou de lisboa tenho 27anos tirei a licenciatura de escultura na fbaul, e sou um sobrevivente do chamamento á funçao enconomica?

-Alexandre Piçarra-

-FLÁVIO ALMEIDA-

HTTP://FABDCOMICS.BLOGSPOT.PT/

AMAZONA VS BÁRBARO
ESTE É O TEU FIM.
ENTÃO VAMOS "DANÇAR"!
DE UM LADO UMA AMAZONA, INTEGRANTE DE UMA NAÇÃO DE MULHERES GUERREIRAS...
...DO OUTRO UM BÁRBARO, BRUTO, CRUEL E INSENSÍVEL.
QUEM VENCE?

Nasci a 14 de novembro de 1981 em Moura ,no Alentejo. Desde muito cedo que me interessei pela Banda Desenhada em geral, em especial pelo estilo "comic". Comprei o meu primeiro "comic" ainda andava na escola primária que foi onde começou o bichinho pelo desenho com elogios ao que desenhava. Com formação em marketing visual e digital, caracterizo o meu estilo como simples e limpo, tanto na ilustração como no argumento, com um traço misto influenciado principalmente pela "Golden Age" e recorrendo a ferramentas digitáis.

Conto com várias participações em concursos com BD's próprias a nível nacional e internacional, entre elas: Amadora BD, BDteca de Odemira, Avenida Marginal, Festival BD de Beja, FIBDA (Algéria), Ligatura (Polónia) e com destaque para o Moura BD onde consegui o prémio para Melhor Autor de Moura por três vezes. Fora os concursos colaborei na BD da Associação Tentáculo "Zona Gráfica 3" e no Projecto "Mutter" da Universidade Lusófona. Actualmente sou o responsável pela imagem e comunicação visual de uma associação de utilidade pública sem fins lucrativos que trabalha com crianças e jovens.

Mantenho um portal na web sobre banda desenhada e relacionados em www.bdcomics.pt e como projecto próximo um webcomic que já está à algum tempo na calha para ser finalmente publicado sobre um equipa de super-heróis portuguesa. Algo do que vou fazendo pode ser visto em fa.bdcomics.pt.

A RESISTÊNCIA: O INÍCIO
"É hora dos agentes «Claros» avançarem"
"...E a localização da sua base. Eles são liderados pelo Primeiro Parasita."
... O lado da Resistência.

O Santo Cavaleiro
928 A.C.
Ergo Silene, Jorge soube que toda a cidade estava em sofrimento, pois lá existia um enorme Dragão cujo hálito venenoso podia matar toda uma cidade, e cuja pele não poderia ser perfurada nem por lança e nem por uma espada qualquer.
Fora esta façanha que lhe deu glória e o nome na história.
Todos os dias o Dragão exigia o sacrifício de uma bela donzela e todas as meninas da cidade tinham sido mortas, só restando a filha do rei, Sabra, que iria ser sacrificada.
Assim terminava a triste sina da cidade de Silene, assim corria a da sua bela princesa, que fora salva.
Jorge prometeu lutar contra o mal até que este fosse banido da face da terra tornando-se assim O Santo Cavaleiro.

Vivendo entre a luz e o escuro...
...entre o céu e o inferno.
Uns segundos que não consigo explicar.
Sentindo a vida entrar e sair ao sabor da respiração.

Chega de ter medo, pois eu também sou o Escuro que de noite sai, e se seguires um caminho negro e sem coração . . .
. . . cuidado com aquele canto escuro, eu estarei lá!

EZINE
STEAM
PUNK

-DAVID COELHO-

HTTP://HADESENHO.DEVIANTART.COM/

Acredito que para mim tudo começou com a edição Capitão América Nº182 da Abril Jovem, não é que seja a banda desenhada com melhor argumento ou arte, mas foi a primeira que comprei (embora tenha uma boa história e óptima arte, e tem a primeira aparição do Rage). E se tal não tivesse acontecido não teria ficado fascinado com o mundo de banda-desenhada e ilustração. E durante mais de 10 anos li banda desenhada de todos os géneros e editoras, o que faz com que eu esteja a adorar o que está a acontecer em Hollywood com todos os filmes e séries de televisão (sem mencionar preferências pessoais).

Por alguma razão os testes psicotécnicos que fiz no 9º ano disseram que tinha mais aptidões para Cientifica-Natural, o que fez com que para trabalhos da escola os únicos desenhos que fiz foi para temas relacionados com Biologia. Não tão interessante quanto se pode imaginar. Frequentei o curso de Design de Comunicação na Universidade e embora não o tenha terminado, muito aprendi, pois foi a primeira vez que entrei em contacto com o Photoshop, Maya e outros.

Algumas lições são partilhadas como "form follows function" embora em ilustração também pergunto "does it look cool?". Tive aulas de desenho mas grande parte daquilo que consigo fazer actualmente foi por iniciativa própria.

Prefiro o digital e a minha arma de escolha é o Photoshop. Já experimentei outros programas do género, mas por alguma razão que não consigo explicar, volto sempre ao Photoshop. É o mais utilizado e por essa mesma razão, existem mais tutoriais onde eu posso aprender.

Talvez no futuro quando eu estiver confiante o suficiente nas minhas capacidades ,possa mudar de software para algum que seja especificamente de pintura digital.

Pelo que tenho visto, enquanto tento aprender técnicas de ilustração, existem vários métodos chegar ao mesmo resultado (independentemente do estilo). O mais difícil é encontrar uma que se adeque a nós e com resultados que nos satisfaçam.
Mas quer se desenhe em digital ou com tintas, as bases de perspectiva, criar volumes com valores de luz e sombra, composição, anatomia e inúmeras outras coisas têm que se aprender com muito estudo, observação e prática.

Depois existe o 3D. Há 3 anos atrás numa resolução de ano novo, resolvi tentar aprender a trabalhar com o ZBrush. Para além de criar um frasco de perfume no Maya na universidade, nunca tinha tocado em 3D, mas foi uma aventura e actualmente acho que sei trabalhar com uns 10% do programa.

Something Old & Steampunk

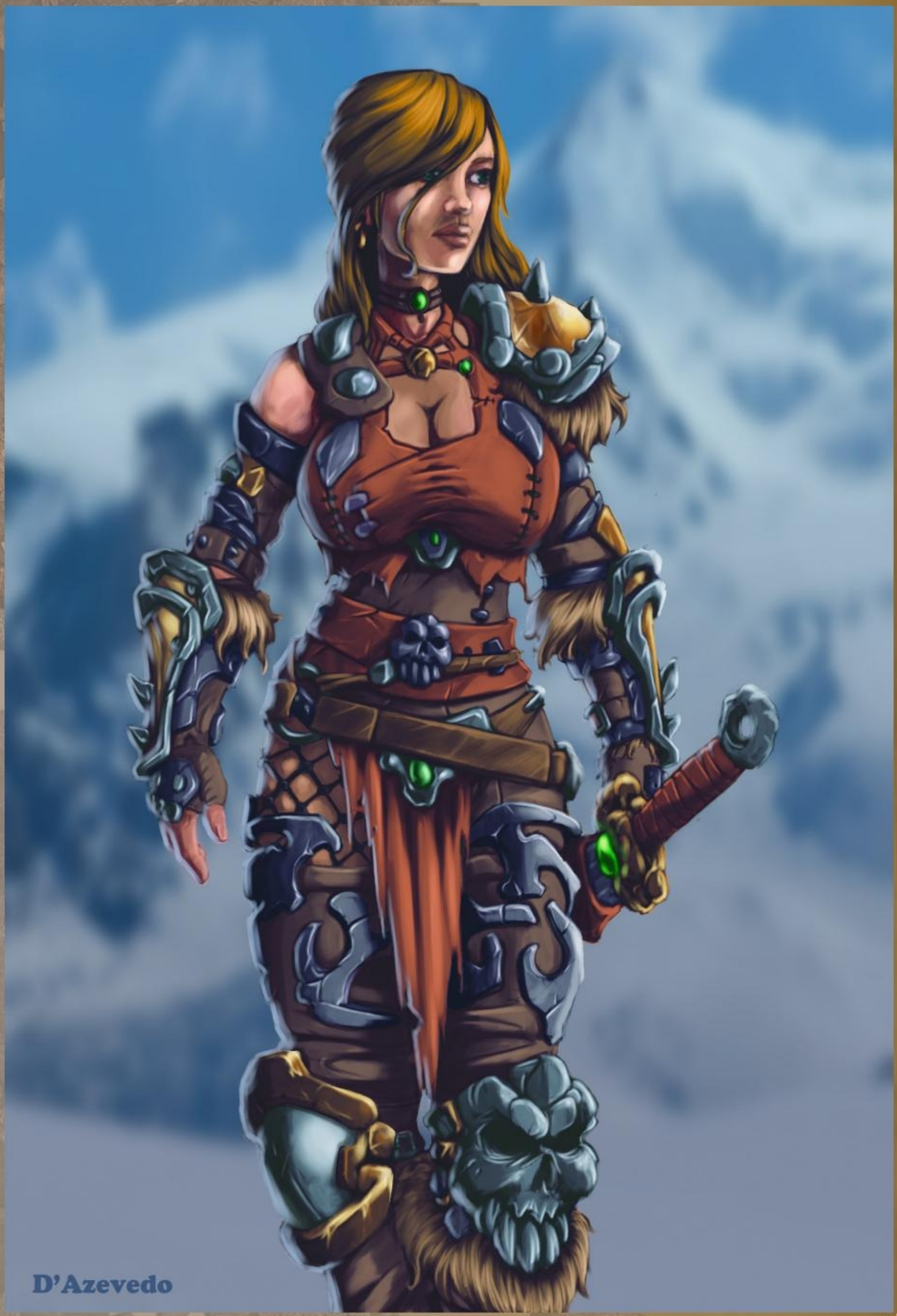
-David Coelho-

-DAVID COELHO-

HTTP://HADESENHO.DEVIANTART.COM/

O suficiente para criar algo que me satisfaça. Principalmente robôs, porque robôs são fixes e mais fáceis de criar em 3D do que em 2D... Mas ainda não consegui criar algo como os Gundam, é o meu sonho. Também dou "uns toques" em outros programas 3D, mas adoro o ZBrush.
Embora aquilo que faça seja com a intenção de uma imagem final e não com a intenção de animação, faço vários renders no ZBrush com luzes e materiais diferentes e depois junto tudo no Photoshop. Podem-se fazer com outros programas, mas demoram muito tempo e acho mais divertido e com mais controlo fazer manualmente. Utilizo o 3D como base para a ilustração, especialmente para veículos e mechs, que sei que demoraria mais tempo a tentar criar em 2D do que em 3D, e não ficariam com o mesmo nível de detalhe.

Obviamente, ainda tenho muita coisa para aprender e para experimentar.


D'Azevedo

-INOCÊNCIA DIAS-

DA: STARLIGHTMEMORIES.DEVIANTART.COM
PIXIV: PIXIV.ME/KAT_STARCHASE
FACEBOOK: HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/INOCENCIA.DIAS

Guionista, autora de BD, escritora, ilustradora

Embora o primeiro contacto com a BD tenha sido durante a infância, foi no fim da adolescência que a autora despertou o interesse por contar histórias.Sem um ilustrador para dar vida aos seus desenhos, começou a aprender a desenhar sozinha, mas sem deixar a caneta e o caderno de parte, não fosse dar-lhe alguma ideia pelo meio.

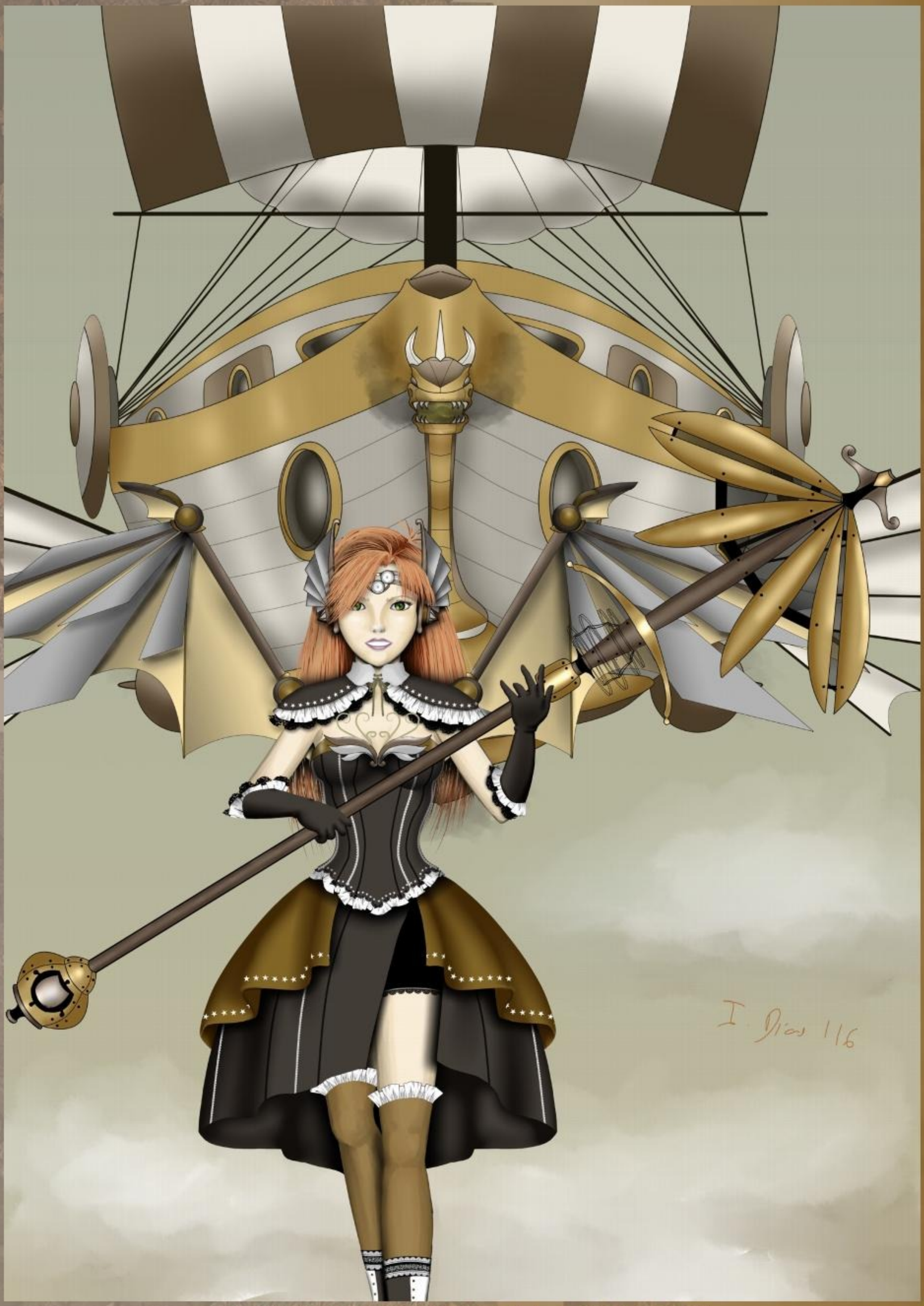
Fez Banda Desenhada amadora e participou em concursos locais, tendo recebido uma Menção Honrosa no 6º Concurso de BD de Olhão.

Participou em exposições colectivas: a Guerrilha Laica, em 2008, a Criatividade ao Quadrado em 2010 e no MCE (Manga e Comic Event), em 2013, 2014 e 2016.

A sua primeira publicação foi em 2012, quando fez parte da Antologia de Novos Autores de Olhão, onde adaptou, para banda desenhada, o conto curto "Inspiração".

Depois, teve mais duas histórias publicadas na segunda Antologia, o conto juvenil "Bálburdia no Casamento" e a BD "Só Resulta no Japão", uma crítica ao género Manga. Ambas publicações podem ser consultadas no Site ISSU.

Actualmente escreve para a antologia "Apocryphus" e faz ilustração para os seus projectos pessoais, em escala de cinza.



STEAMPUNK VALKYRIE

-Inocência Dias-

-MARCOS TEIXEIRA-

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/MARCOSRODRIGART/
HTTP://MARKDJANGO.DEVIANTART.COM/

Chamo-me Marcos Teixeira, tenho 19 anos e vivo na Maia (Porto). Tirei o curso de Comunicação Audiovisual - Vídeo na Escola Artística Soares dos Reis onde desenvolvi o gosto pelas mais variadas artes - desde a pintura clássica a banda desenhada (paixão que venho a desenvolver desde muito pequeno), passando pelo cinema, fotografia e mais umas quantas que deixarei por mencionar.

Desde então vivo como Freelancer e a estudar no Atelier de Pintura e Desenho da Maia. Quem me conhece saberá que gosto de filmes Grindhouse, Tarantino e guitarradas variadas

The Steam Giant

-Marcos Teixeira-

-Pedro Alex Santos-

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/PEDROSANTOSARTWORKS/
HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/PEDROSANTOSARTWORK/

Olá!
Me chamo Pedro Santos, brasileiro residente em Portugal há quase 10 anos, vivo na linha de Sintra e dela vem a minha inspiração.

Não frequentei qualquer curso na área das artes, muito pelo contrário, estava nas exactas quando percebi que as cores e as linhas eram ainda mais interessantes que os números.

Gosto de desenhar e pintar de tudo mas, o que gosto mais é de retratos. Acho a fisionomia humana uma das coisas mais belas que existe. A capacidade de com apenas o mover de alguns músculos sermos capazes de representar emoções completamente distintas é fantástico.

Trabalho maioritariamente com aguarela e tinta da China, porém não dispenso o grafite, canetas e me aventuro pelo mundo das acrílicas também.

Para conhecerem um pouco mais sobre os meus estudos e trabalhos.

-Pedro Alex Santos-

CAMPUNK
BOA

O que é o Steampunk?

Podemos definir resumidamente o Steampunk como ficção científica vitoriana, pois é um movimento que utiliza elementos da época vitoriana e os transpõe para a épocamoderna. Retrata essencialmente um período de revolução industrial em pleno século XIX, onde o maior feito da natureza humana são as criações à base de Vapor (steam), mas vista de uma forma muitas vezes distópica, urbana, selvagem (punk).
Esta estética pega assim nos elementos dessa época e dá-lhes um twistmoderno/alternativo, mantendo elementos base identificadores como goggles,corpetes, rodas dentadas (usadas nos mecanismos, sejam eles dirigíveis, robots,entre outros) ou a tão conhecida cartola.

Onde nasceu o Steampunk?

O Steampunk surgiu como conceito no final dos anos 1980 como uma variante de "cyberpunk".

A palavra surgiu pela primeira por K.W. Jeter em 1987 que sendo um autor reconhecido de ficção científica comentou num artigo que: "Pessoalmente, acho que fantasias Vitorianas serão a próxima sensação, desde que consigamos estabelecer um termo colectivo que englobe os trabalhos de Powers, Blaylock e os meus próprios. Algo baseado na tecnologia própria da época, como 'steam-punk', talvez…"

Esta ideia não é recente. Livros de autores como Júlio Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe, Mary Shelley ou Lovecraft já abordavam esta temática, embora o conceito da palavra "steampunk" só tenha sido definido muito mais tarde.

Quais as vossas referências?

Bom, o nosso grupo usa muitas referências, mas centramo-nos maioritariamente em temáticas Steampunk, Wild Wild West e Air Pirates. Também muitas vezes abraçamos estilos complementares como DieselPunk, inspirados em filmes como Mad Max.

A estética visual das nossas roupas e personas é influenciada por muitas fontes: quer seja pela sétima arte com filmes como a Liga dos Cavalheiros Extraordinários, Sherlock Holmes ou Van Helsing; quer sejam livros clássicos como Vinte Mil Léguas Submarinas, Volta ao Mundoem Oitenta Dias; quer sejam jogos como Assassin's Creed ou Dishonored; ou até animaçãocomo Full Metal Alchemist ou Last Exile.

Usamos muitas vezes o Cosplay para nos inspirarmos em personagens existentes, dando-lhes depois um tratamento único Steampunk, percorrendo universos de fantasia como Harry Potter, filmes de animação da Disney ou Star Wars.

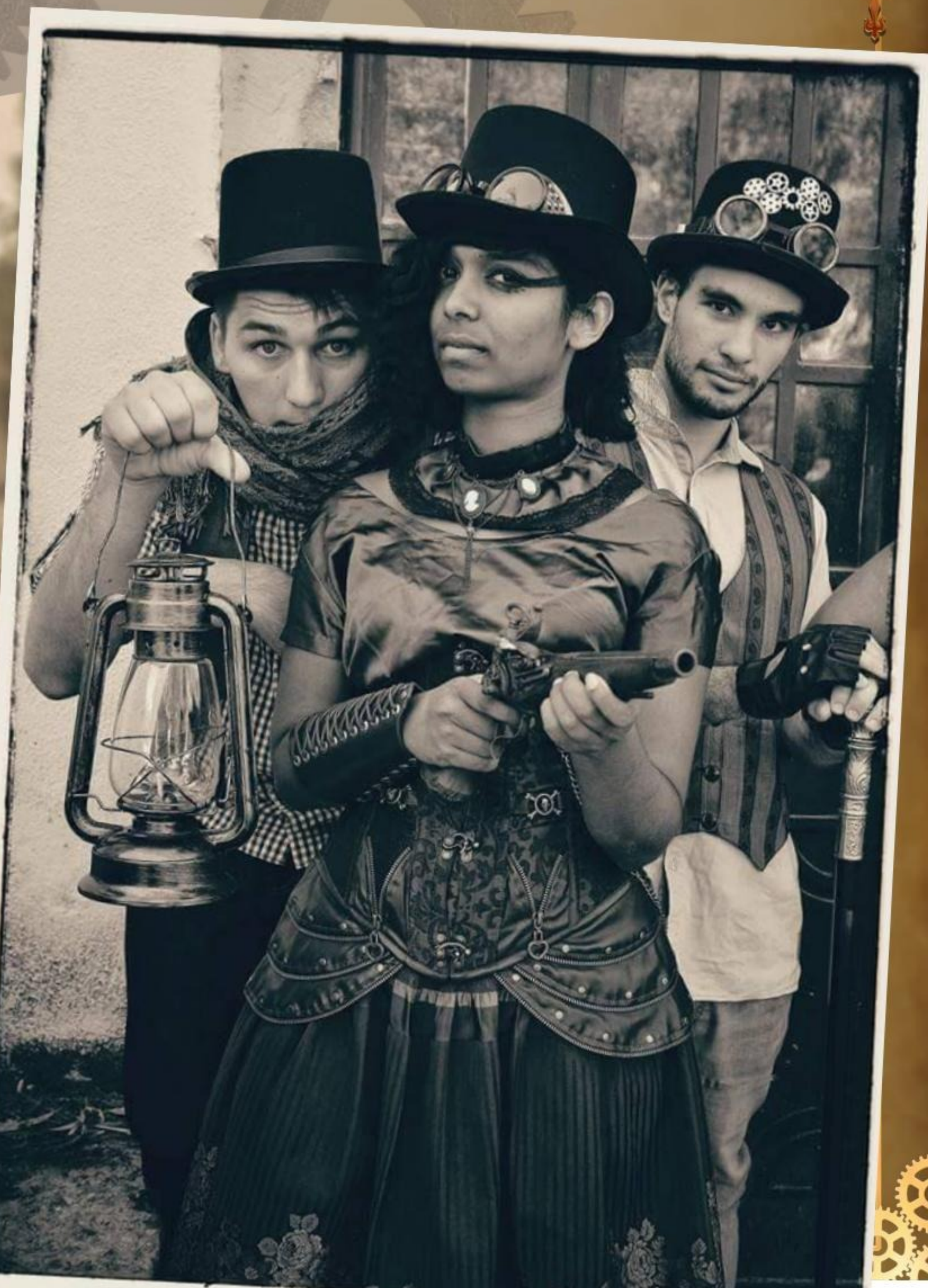
Como surgiu a Liga Steampunk de Lisboa?

A Liga Steampunk começou com um pequeno grupo de apaixonados por Steampunk, alguns deles sem sequer saber que gostavam deste género, mas que depressa apreciaram a estética e quiseram saber mais. Depois do sucesso dos dois primeiros eventos realizados n'O Arranca-Corações, a convite dos próprios donos do bar, decidimos criar a Liga Steampunk de Lisboa para continuar a organização dos eventos e para abrir as portas a quem mais se quisesse juntar. Temos entre nós apaixonados por literatura, entusiastas do DIY (Do It Yourself) e Cosplay, e alguns génios loucos (megalómanos até), para tornar o nosso dia-a-dia mais emocionante.

Cada pessoa tem algo que gosta realmente de fazer e, na Liga, tem espaço para explorar esse seu lado entre pessoas que partilham o mesmo fascínio por este movimento retro-futurista!

Que actividades fazem na Liga?

Realizamos diversos tipos de actividades enquanto grupo, nomeadamente: presenças e animações em eventos de Cosplay, Videojogos e BD, com banca de exposições e venda de artigos temáticos; palestras e workshops Steampunk; Torneios de Duelos (com nerfs); Duelos de Chá; Murder Mystery Games; quizzes e mini-jogos; sessões fotográficas; convívios, passeios e piqueniques temáticos; entre outras.



O que é um Workshop de SteamPunk?

Normalmente utilizamos o formato de workshop para abordar várias temáticas do mundo Steampunk em que entramos: desde a criação e desenvolvimento das nossas personas, passando pelos materiais necessários para criar e modificar vestuário ou/e artigos do dia-a-dia para um ambiente vitoriano, até à pintura ou modificação das Pistolas Nerfs que utilizamos nos nossos famosos torneios de duelos.
O objectivo destes workshops é não só dar a conhecer um pouco do estilo Steampunk, mas também integrar e mostrar a todos que queiram conhecer um pouco mais deste movimento, como o podem fazer de forma simples, passo a passo e a partir de materiais de baixo custo, podendo depois evoluir para fatos ou acessórios mais complexos, onde o detalhe nunca é demasiado.

Como vêem a divulgação do Steampunk em Portugal?

Como todos os movimentos o Steampunk tem altos e baixos, entra e sai de moda. Enquanto que para o público em geral e os Media é muito associado a moda, estilo e brincadeiras de disfarces, a sua verdadeira essência é incompreendida na maior parte das vezes.
O estilo pretende também evocar valores, originalidade, vontade de criar algo único, saindo da norma, e isso é a verdadeira natureza da vertente punk.
Grupos como a Clockwork Portugal, o Custom Café, personalidades como Angélica Elfic ou espaços como O Arranca-Corações foram iniciativas que ao longo dos anos se salientaram na divulgação deste movimento e outros relacionados, e agora a Liga passo a passo faz o seu papel para não deixar esquecer esta subcultura inventiva, criativa e fantástica nos eventos que cria e onde está presente.

O que distingue o Steampunk dos outros géneros e estilos de expressão artística?

O Steampunk olha para o passado com o futuro em mente. Começou como subgénero literário, evoluindo para um estilo e uma cultura com uma identidade própria. Mostra-nos como a arte é uma expressão do indivíduo, desde a criação de pequenos mecanismos autómatos até ao desenho e imaginação de complexas utopias vitorianas.

Por um lado o Steampunk, versus outras subculturas como Gótico, Cyberpunk, Dieselpunk, entre outras, diferencia-se não só pela sua raiz literária de ficção científica, como também pela natureza do pormenor, da invenção ou mesmo reinvenção de um passado, importando a estética vitoriana como cariz definitivo de uma realidade espaço temporal fantástica, onde a ciência, mecânica e materiais como o cobre, latão, vidro, cabedal são todos parte da génese das suas criações retrofuturísticas.

LIGA STEAMPUNK
LISBOA

Arttixa
(aka Patrícia Guerreiro)

Arttixa
(aka Patrícia Guerreiro)

Hįkea Von Strauss
(aka David Claudino)

Zylphia
(by Anna Ildefonso)

Como fazem as indumentárias e acessórios?

Algumas peças são encomendadas online (sendo o eBay e outras lojas uma das nossas fontes), e posteriormente modificadas (ou não). Também vamos buscar acessórios a negócios portugueses especializados na área, como a Elfic Wear ou os SkyPirate Creations. Outros pormenores, e parte do fascínio do Steampunk, surgem ao dar nova vida a roupas antigas que encontramos em feiras ou nos armários e baús dos nossos antepassados.

Existem membros da Liga que se dedicam à costura dos seus fatos, comprando tecidos ou adaptando peças, e este processo tanto pode levar semanas como ser fruto de inspiração/pressão de poucos dias. Outros reaproveitam roupa, e outros ainda - tendo o mesmo amor por este movimento mas menos dotes com a agulha - compram os fatos já feitos.

A inspiração tanto pode vir de exemplos incríveis de fatos Steampunk noutros países, de catálogos antigos de roupa vitoriana, ou até de uma ideia aleatória que nos surge quando acordamos e que não vai desaparecer até pormos mãos à obra.

Quantas horas se dedicam em média a conceber e a criar todo este mundo?

Acho que já perdemos a conta… Entre muito do tempo aproveitado no pós trabalho semanal à noite e fins de semana, são muitas horas. Principalmente se fizermos contas às passadas nos bastidores da organização de recursos e logística para todos os nossos eventos. O tempo é sempre escasso, mas a motivação para fazermos algo diferente, que puxe pelo público que visita este nosso imaginário, é parte do que nos faz continuar a dedicar o nosso tempo a esta causa.

Os apoios são escassos e, sendo um grupo sem fins lucrativos, vamos utilizando a boa vontade de quem nos quer ajudar e de quem nos apoia nos nossos eventos, para criarmos mais e melhor, mesmo que seja pouco a pouco.

Planos para o futuro?

Não sabemos o que o futuro nos reserva, mas em 2017 pretendemos investir um pouco mais em eventos de cunho próprio como os Murder Mysteries, convívios e eventos temáticos organizados pela Liga em si. Estamos à procura de apoios, espaços de acção e novos membros que nos ajudem a criar mais eventos únicos, interativos e que potenciem o que de bom há nesta subcultura, procurando mostrar ao público em geral que o Steampunk não está morto e que ainda tem muito para dar.

Onde podemos encontrar a Liga Steampunk de Lisboa?

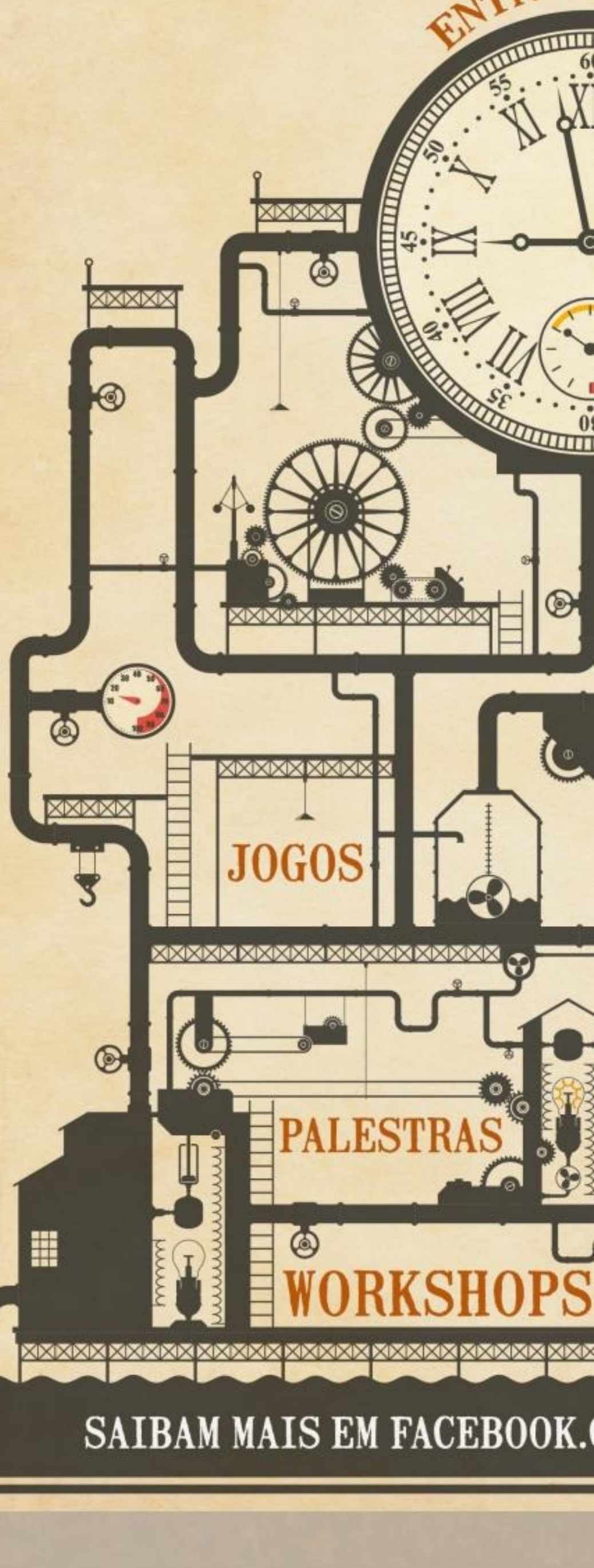
A Liga pode ser encontrada nas diversas redes sociais e através das plataformas abaixo:
Facebook: @ligasteampunklisboa
Instagram: #ligasteampunk

A LIGA STEAMPUNK DE LISBOA T

EUROSTEA

30 SET & 1

ENTRAD



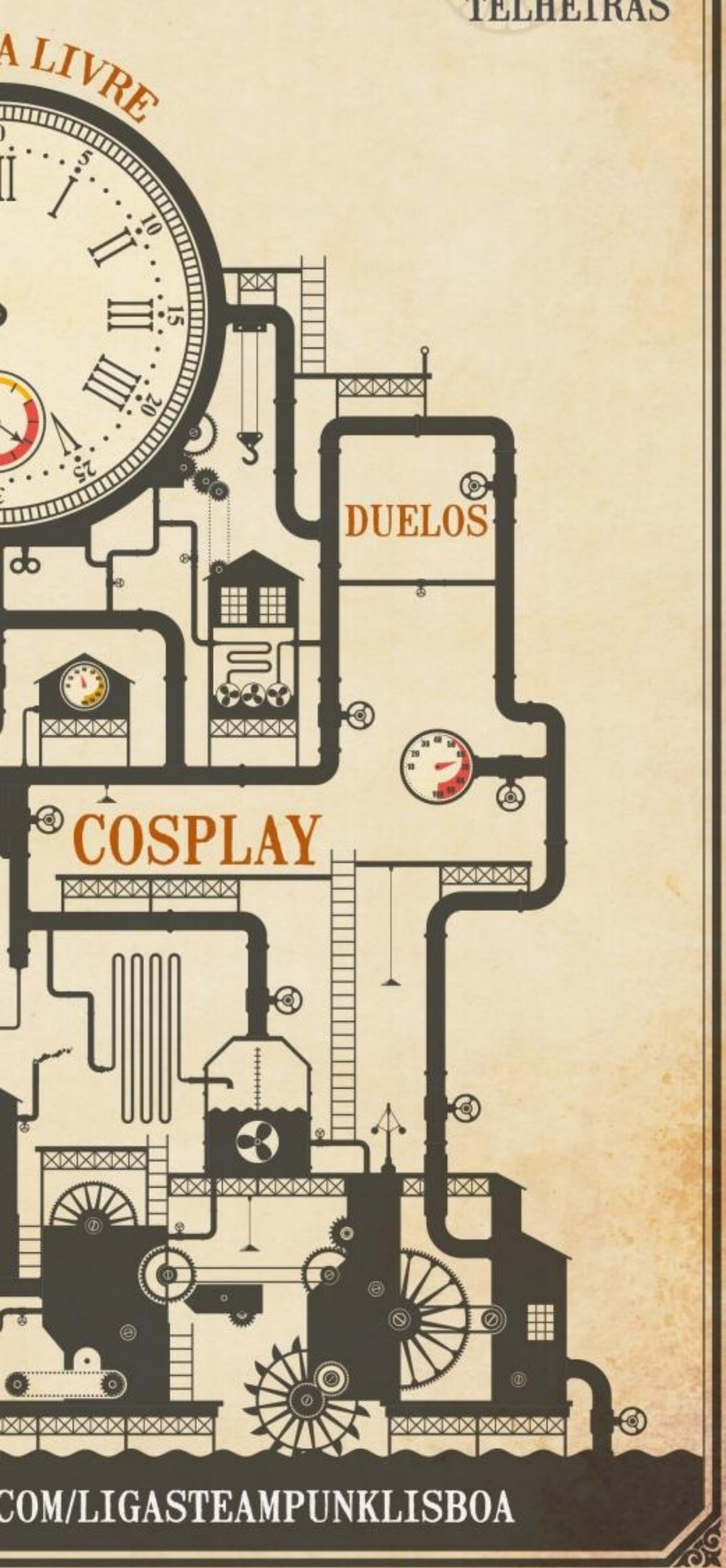
SAIBAM MAIS EM FACEBOOK.

EM O PRAZER DE VOS CONVIDAR PARA A

MCON 2017

OUT BIBLIOTECA ORLANDO RIBEIRO,
TELHEIRAS

A LIVRE



COM/LIGASTEAMPUNKLISBOA

LIGA STEAMPUNK
LISBOA

ZAP!

Estas ruas são perigosas de noite

Parece que desta a criatura ficou neutraliz

DESENHOS INKS & RABISCOS

BANDAS ESENHADAS

CAÇA NOCTURNA

por: Paulo Montes

Londres

A criatura já atacou uma dezena de pessoas

Não sei porque concordei trazer-te! É perigoso !

Não concordas-te John! O plano é MEU!

Mas não é seguro! Menina

A menina deveria estar em casa, ... espere...

Já estou farta destes cavalheirismos, sou tão capaz como um...

Homem...

Não se preocupe Menina! Já a tenho!

GRAAHHH!!!

Tchu!
Tchu!

BANG

Por pouco aquele monstro não a apanhava!

Ufff.... Resultou Conseguimos... Por momentos pensei o pior...

A sua ajuda **NÃO** era necessaria

Estas ruas são perigosas de noite...

Cuidado john! Ele... Coff... Ainda...

O meu Deus. Irine, não se mova!

A menina deveria estar em casa. Isto não é trabalho para...

Não se atreva...

... Ó não. Ele ainda vive! Fique aqui menina...

... Eu tratarei do monst... o que???

Fique voçe em segurança! Eu também me sei defender!!!

Coolaaa!

FOOGGOO!

O meu Deus! Não haverá maneira de o parar!

AAAAAG!

Mas que raio Faz aquele tolo. Nada magoa a criatura!

Talvez seja melhor fugir! A cola vai torna-lo lento...

Mas que interesante! será que....

Senhoras e cavalheiro! Talvez seja prudente retirarem-se!

Agora! Só tenho uns segundos antes que....

ZAP!

Parece que desta a criatura ficou neutralizada!

Volta aqui!

Fim!

Lost in the Mountain

C#5 Hammer Tears

Cató IluDe aka AVA

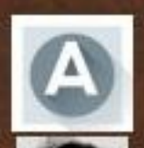
TO B3 CONTINUED

Alexandre Piçarra

Alice Prestes

Ana Catarina Eusébio

Ana Pais


André Silva

Artur Filipe

Catió Ilude

David Coelho

Dina Barbosa

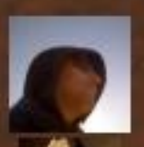
Diogo Carvalho

Fernando Madeira

Flávio Almeida

Inocência Dias

João Monteiro


João Raz

Luis Belerique

Manuela Santos

Marcos Teixeira

Mário Santos

Nimesh Morarji

Paulo Montes

Pedro Alex Santos

Rogério Perdiz

Rute Perdiz

Simão Baptista

STEAMPUNK

DESENHOS INKS & RABISCOS

EZINE